SNSP-CH-NOE

# THE CHESSMASTER



## Spielanleitung



HINWEIS: BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BEDIENUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE, WIE AUCH JEDER SPIELKASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH!








Original Nintendo Qualitäts-Siegel ™

DIESES QUALITÄTS-SIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DAß SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DAß ALLES EINWANDFREI ZU IHREM SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PAßT.

# Inhalt

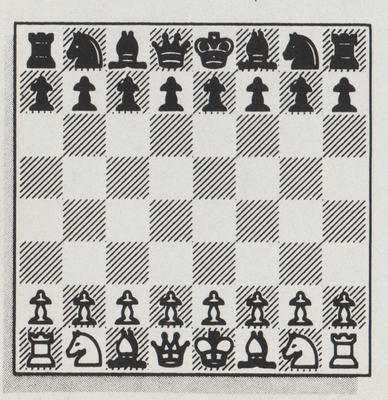
# Spielregeln

Schach ist ein Brettspiel für 2 Personen: Spieler 1 ist **Weiß** und Spieler 2 ist **Schwarz** (ungeachtet der tatsächlichen Farben eines beliebigen Schachspiels). Mit *The Chessmaster* können Sie entweder gegen den Computer oder gegen einen anderen Spieler antreten. Spielen Sie gegen den Computer, sind Sie normalerweise **Weiß**.

## *Die Aufstellung der Figuren*

Zu Beginn eines neuen Spiels werden die Figuren von *The Chessmaster* automatisch auf dem *Schachbrett* gemäß den offiziellen Regeln aufgestellt. Zu Ihrer Information ist die Aufstellung im weiteren aufgeführt. Die folgenden Grundregeln sollen Ihnen beim Erlernen der richtigen Grundstellung helfen:

- Das Feld in der rechten unteren Ecke ist **Weiß** (weiß = rechts).
- Die beiden Könige und Damen stehen sich direkt gegenüber.
- **Weiße** Dame auf weißes Feld, **schwarze** Dame auf schwarzes Feld (Dame auf die entsprechende Farbe).



## *Ziel des Spiels*

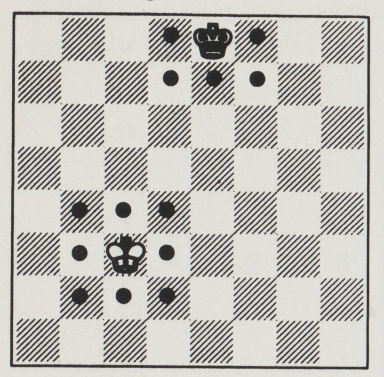
Ziel des Spiels ist es, den gegnerischen König *Schachmatt* zu setzen. Im Gegensatz zu den anderen Schachfiguren kann der König nicht geschlagen werden; er wird so lange bedrängt, bis er sich nicht mehr bewegen kann. Wird der König angegriffen, wird ihm *Schach* geboten; beim nächsten Zug muß der König aus dem Schach gezogen werden. Gibt es keinen Ausweg, ist der König *matt*, und die mattgesetzte Seite hat verloren.

# Die Schachfiguren

**Weiß** beginnt immer, danach wechseln sich die Spieler ab. Bei jedem Zug kann nur eine Figur bewegt werden, mit Ausnahme der Rochade, bei der sowohl der König als auch der Turm bewegt werden (s. BESONDERE ZÜGE). Der Springer ist die einzige Figur, die andere Figuren überspringen kann. Alle anderen Figuren müssen sich unbehindert entlang horizontaler, vertikaler oder diagonaler Linien bewegen. Zwei Ihrer eigenen Figuren können niemals auf dem gleichen Feld stehen; eine gegnerische Figur kann jedoch geschlagen werden, indem man deren Feld besetzt. Wenn Sie eine gegnerische Figur schlagen, entfernen Sie diese und stellen Ihre eigene Figur auf das Feld. Bei *The Chessmaster* werden geschlagene Figuren automatisch vom Brett genommen.

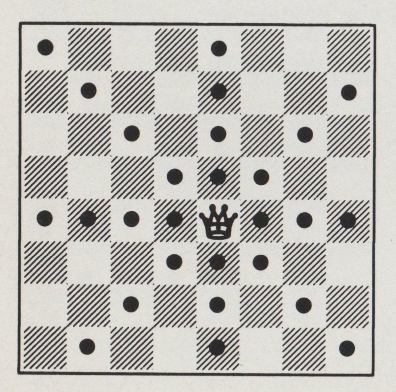


## *Der König*



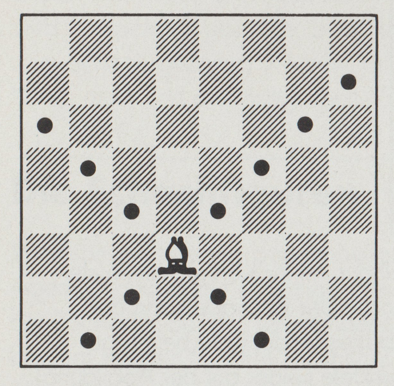
Der König ist die wichtigste Spielfigur. Ist Ihr König matt (in der Falle), haben Sie verloren. Außer bei der *Rochade* kann der König immer nur auf ein benachbartes Feldin jede beliebige Richtung bewegt werden (s. bepunktete Felder auf der Abbildung). Der König darf sich nicht ins Schach, d.h. auf ein von einer gegnerischen Figur bedrohtes Feld, bewegen.

## *Die Dame*



Die Dame ist die stärkste Figur im Spiel. Sie kann sich beliebig viele Felder in jede beliebige Richtung fortbewegen, sofern der Weg nicht blockiert ist (s. bepunktete Felder auf der Abbildung).

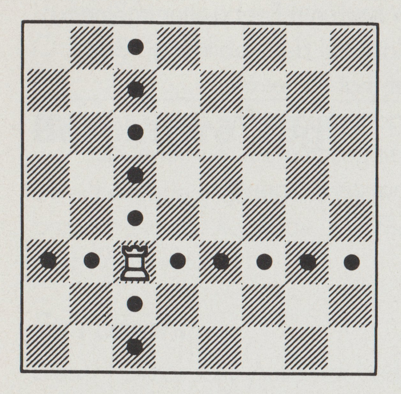
## *Der Läufer*



Der Läufer kann sich beliebig viele Felder in diagonaler Richtung fortbewegen, sofern der Weg nicht blockiert ist (s. bepunktete Felder auf der Abbildung). Jede Seite hat einen Läufer auf einem weißen und einen auf einem schwarzen Feld. Jeder Läufer ist auf diagonale Züge auf seiner Feldfarbe festgelegt.

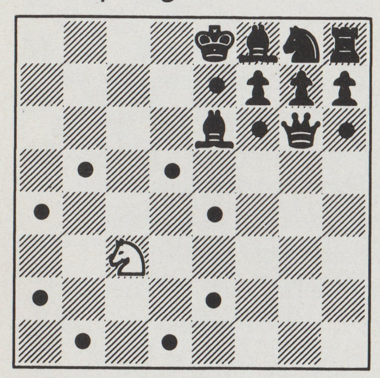


## *Der Turm*



Der Turm kann sich beliebig viele Felder in horizontaler oder vertikaler Richtung bewegen, sofern der Weg nicht versperrt ist (s. bepunktete Felder auf der Abbildung). Jede Seite hat zwei Türme. Sie sind nicht auf die Felder einer Farbe beschränkt.

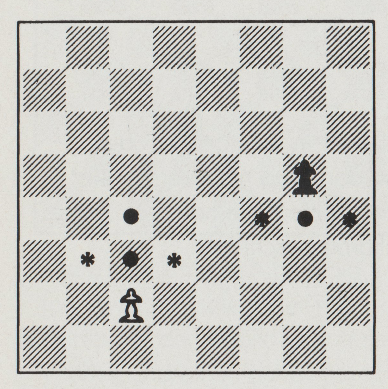
## *Der Springer*



Der Zug des Springers ist ein besonderer, L – förmiger Sprung; der Springer kann als einzige Schachfigur andere Figuren

überspringen. Der Springer bewegt sich 2 Felder in horizontaler oder vertikaler Richtung und dann noch ein Feld weiter in einem rechten Winkel (s. bepunktete Felder auf der Abbildung). Das Feld, auf dem der Springer landet, hat immer die entgegengesetzte Farbe des Ausgangsfeldes. Die übersprungenen Figuren werden vom Springer nicht geschlagen, nur jene, auf deren Feld er landet. Jede Seite hat zwei Springer.

### *Der Bauer*



Der Bauer bewegt sich geradeaus, schlägt aber schräg. Beim ersten Zug kann der Bauer 1 oder 2 Felder bewegt werden, danach kann er sich nur noch 1 Feld weiterbewegen. In der oben dargestellten Abbildung zeigen die Felder mit den Punkten die möglichen Züge an, während auf mit Sternchen versehenen Feldern möglicherweise eine gegnerische Figur geschlagen werden kann. Beachten Sie, daß der **weiße** Bauer 2 Felder nach vorn gehen kann (erster Zug), während sich der **schwarze** Bauer nur ein Feld weiterbewegen kann, da es sich nicht um seinen ersten Zug handelt. Erreicht ein Bauer die gegenüberliegende Seite des Spielbretts (Reihe 8), kann er in eine andere Figur (außer einem Bauern oder König) verwandelt werden. Es kann somit



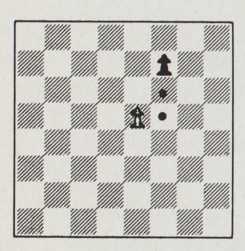
vorkommen, daß Sie über mehr als eine Dame und mehr als 2 Läufer, Springer oder Türme verfügen. Siehe DAS SPIEL MIT THE CHESSMASTER.

## Besondere Züge

Zwei besondere Züge sind beim Schachspiel von Bedeutung: *En passant* und die *Rochade*. Mit *The Chessmaster* können beide ausgeführt werden.

### *En Passant*

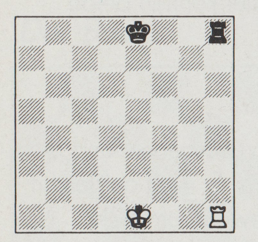
Dieser französische Ausdruck bedeutet 'im Vorübergehen' und ist ein besonderer Zug zum Schlagen von Bauern. Er wird aufgeführt wenn ein Spieler einen Bauer um 2 Felder bewegt, um nicht geschlagen zu werden; der Bauer wird jedoch genauso geschlagen, als hätte er sich nur 1 Feld weiterbewegt.

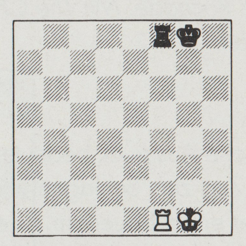


In der obigen Abbildung bewegt sich der **schwarze** Bauer 2 bepunktete Felder nach vorn. Beim nächsten Zug kann der **weiße** Bauer dennoch den **schwarzen** schlagen. Wird der Zug von **Weiß** nicht direkt ausgeführt, kann dieser **schwarze** Bauer für den Rest des Spiels nicht mehr *en passant* geschlagen werden. Beachten Sie, daß jeder Bauer auf diese Weise bedroht werden kann.

## *Die Rochade*

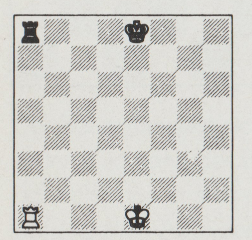
Jeder Spieler kann unter bestimmten Umständen einmal im Spiel eine *Rochade* durchführen. Bei der *Rochade* können Sie 2 Figuren gleichzeitig bewegen: Ihren König und einen Turm. Der König bewegt sich 2 Felder nach rechts oder links zu einem seiner Türme hin. Gleichzeitig bewegt sich der Turm auf das Feld neben dem König, zur Mitte des Schachbretts hin (s. Abbildung unten).

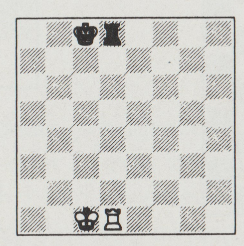




Kurze Rochade (Königseite)

Vorher Nachher





Lange Rochade (Damenseite)

Vorher Nachher

Um eine *Rochade* durchführen zu können, darf keine der beiden Figuren zuvor bewegt worden sein. Des weiteren darf der König durch die Rochade nicht ins Schach gesetzt oder aus dem Schach gezogen werden. Schließlich dürfen zwischen dem König und dem an der Rochade beteiligten Turm keine anderen (schwarzen oder weißen) *Schachfiguren* stehen.



Die *Rochade* ist ein sehr wichtiger Zug, da Sie damit Ihren König in Sicherheit bringen können, während der Turm an eine strategisch bessere Position gestellt wird. Entspricht der Zug den Regeln, können Sie nach beiden Seiten eine *Rochade* durchführen, oder überhaupt nicht.

---

# Matt, Patt und Remis

Nachdem Sie jetzt die verschiedenen Züge der einzelnen Schachfiguren kennen, müssen Sie lernen, wie Sie verhindern, daß Ihr Gegner Ihren König *matt* setzt.

Sie dürfen nicht selbst ins *Schach* laufen. Sie dürfen den König z.B. nicht auf ein Feld stellen, das auf einer Diagonalen mit dem Läufer Ihres Gegenspielers liegt, falls zwischen dem Läufer und Ihrem König keine anderen Figuren stehen. Stehen Sie im *Schach*, haben Sie drei Möglichkeiten:

1. Die angreifende Figur schlagen.
2. Eine Ihrer anderen Figuren zwischen den Angreifer und Ihren König stellen.
3. Den König auf ein nicht bedrohtes Feld ausweichen lassen.

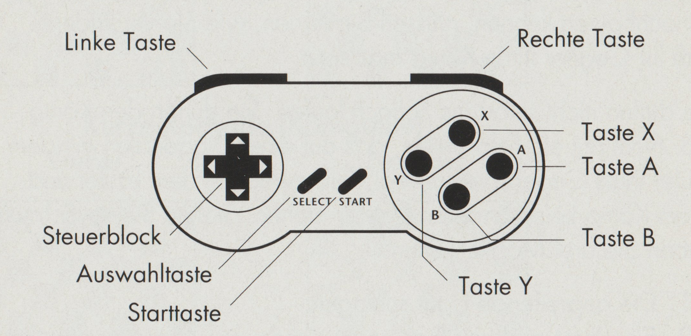
Falls Sie keines dieser Dinge durchführen können, sind Sie *matt* und verlieren!

Befindet sich Ihr König nicht im *Schach,* kann jedoch keinen den Regeln entsprechenden Zug durchführen, entsteht eine *Pattsituation* und das Spiel ist *remis* oder unentschieden. Ein *Remis* kann noch auf zwei andere Arten entstehen:

1. *Remis* **aufgrund von 3 Wiederholungen:** Wenn dreimal in einem Spiel die gleiche Stellung der Figuren auf dem Spielbrett entsteht, ist das Spiel ebenfalls *remis*.
2. **50 Züge ohne Fortschritte:** Wenn nach 50 Zügen keine Fortschritte zu erkennen sind, entsteht ebenfalls ein *Remis*.

*The Chessmaster* zeichnet sowohl Wiederholungen von Stellungen als auch die Zahl der Spielzüge auf.

## Spielsteuerung




**Der Steuerblock:** Bewegt die Hand; bewegt die Auswahlzeile nach oben und unten.

**Die Auswahltaste (Select):** Schaltet zwischen dem *Schachbrett* und dem *Menü* hin und her. Bestätigt eine Veränderung der Eingaben.

**Start:** Startet das Spiel; fährt nach einer Nachricht fort.



**A, B, X, Y:** Durch Betätigung dieser Tasten wird eine Handlung gewählt, eine Eingabe geändert und eine Figur aufgenommen. In dieser Anleitung steht **A** für jede beliebige dieser Tasten.

**L:** Einen Zug zurücknehmen.

**R:** Einen zurückgenommenen Zug erneut durchführen.

## Beginn des Spiels

### *Um ein Spiel zu beginnen:*

1. *The Chessmaster* in Ihr Super Nintendo Entertainment System™ (NES) einlegen.
2. Das Super NES **einschalten**.
3. Wenn der *The Chessmaster* Titelbildschirm erscheint, die **Starttaste** betätigen.

Wenn das *Schachbrett* erscheint, können Sie mit Ihrem Spiel beginnen!

## Das Spiel mit *The Chessmaster*

Um eine Schachfigur zu bewegen:

1. Mit Hilfe des **Steuerblocks** die Hand auf die Figur plazieren mit der Sie den Zug durchführen wollen.
2. Durch Betätigung von **A** die Figur aufnehmen.
3. Mit dem **Steuerblock** die Figur auf das gewünschte Feld bewegen.
4. Durch erneute Betätigung von **A** die Figur loslassen.

*Hinweis:* Sollten Sie versuchen, einen regelwidrigen Zug durchzuführen, werden Sie von *The Chessmaster* darauf hingewiesen.

Zur Durchführung einer Rochade den König 2 Felder zum Turm hin bewegen. Der Turm bewegt sich automatisch auf das entsprechende Feld.

Um einen Bauer *en passant* zu schlagen, den Bauer auf das entsprechende Zielfeld ziehen. (Direkt hinter dem gegnerischen Bauer.)

Erreicht einer Ihrer Bauern die 8. Reihe, weist Sie *The Chessmaster* an, den Bauern zu verwandeln. Betätigen Sie zur Wahl einer Figur eine der folgenden Tasten:

| | | | |
|---|---|---|---|
| A | Dame | X | Turm |
| B | Läufer | Y | Springer |

## Das Menü

Verwenden Sie das *Menü* zur Auswahl von Handlungen und zur Änderung der Eingaben. Um in das *Menü* zu gelangen, den **Auswahlknopf** betätigen.

*Hinweis:* Sind die Optionen im *Menü* blau (anstatt weiß), bedeutet das, daß sie aufgrund der Spielbedingungen nicht verfügbar sind.

Die ersten 10 Optionen im *Menü* betreffen Handlungen, die letzten 10 Eingaben. Siehe *Handlungsoptionen* und *Eingabeoptionen*.



Zur Auswahl einer Handlung:

1. Mit dem **Steuerblock** den Pfeil zu der Option Ihrer Wahl bewegen.
2. Mit **A** die Handlung starten.

Es erscheint das *Schachbrett.*

Zur Änderung einer Eingabe:

1. Mit dem **Steuerblock** den Pfeil zu der gewünschten Option bewegen.
2. **A** betätigen, bis die gewünschte Eingabe erscheint.
3. Mit der **Auswahltaste** die neue Eingabe bestätigen.

Es erscheint das *Schachbrett.*

### *Handlungsoptionen*

Es gibt folgende Handlungsoptionen:

**Begin New Game (Ein neues Spiel beginnen):** Beendet das laufende Spiel und beginnt ein neues.

**Change Sides (Seitenwechsel):** Wenn Sie an der Reihe sind, können Sie *The Chessmaster* anweisen, Ihre Figuren zu ziehen, während Sie seine ziehen. Verwenden Sie diese Option am Anfang des Spiels, damit *The Chessmaster* **Weiß** spielt.

**Play Against Chessmaster (Gegen The Chessmaster spielen):** Spielen Sie eine Partie Schach gegen *The Chessmaster.*

**Autoplay (Automatisches Spiel):** Sehen Sie zu, wie *The Chessmaster* gegen sich selbst spielt. Durch Betätigung der **Auswahltaste** können Sie das Spiel unterbrechen und ins Menü gehen.

**Play Against Another Human (Gegen eine andere Person antreten):** Treten Sie gegen einen anderen Spieler an; *The Chessmaster* agiert als Schiedsrichter. Ist **Schwarz** am Zug, wird die Hand mit der zweiten Spielsteuerung gesteuert.

**Force Chessmaster to Move (The Chessmaster zum Zug zwingen):** Denkt *The Chessmaster* über seinen nächsten Zug nach, können Sie ihn hiermit zum sofortigen Zug zwingen. Wird auch bei der unbegrenzten Spielebene verwendet, um *The Chessmaster* zum Zug aufzufordern.

**Get Advice From Chessmaster (Hinweis von The Chessmaster):** *The Chessmaster* zeigt Ihnen den von ihm empfohlenen Zug.

**Take Back/Replay Mode (Züge zurücknehmen/erneut spielen):** In diesem Modus können Sie einige oder alle Ihrer bisherigen Züge zurücknehmen. Die Hand wandelt sich zu ⇆ und Sie können folgenden Dinge durchführen:

1. Mit **L** einen Zug zurücknehmen.
2. Mit **R** einen Zug erneut durchführen.
3. Mit der **Auswahltaste** das normale Spiel wiederaufnehmen.

*Hinweis:* Wenn Sie sich auf dem Schachbrett befinden, können Sie mit **L** einen Zug direkt zurücknehmen.

**Set Up The Board (Aufstellung der Figuren):** Stellen Sie die Figuren auf dem Brett auf. Es erscheint das *Schachbrett* und ein die Figuren enthaltendes *Säckchen*.

Um eine Figur von dem *Schachbrett* zu entfernen:

1. Mit Hilfe des **Steuerblocks** die Hand auf die zu entfernende Figur plazieren.
2. Durch Betätigung von **A** die Figur aufnehmen.



3. Mit dem **Steuerblock** die Figur vom Brett herunternehmen.
4. Durch erneute Betätigung von **A** die Figur loslassen.

*Hinweis:* Die Könige können nicht entfernt werden.

Um eine Figur hinzuzufügen:

1. Mit Hilfe des **Steuerblocks** die Hand auf das *Säckchen* plazieren.
2. Durch Betätigung von **A** die Figur aufnehmen.
3. Mit dem **Steuerblock** die Figur auf das Zielfeld bewegen.
4. Die Figur durch erneute Betätigung von **A** loslassen.

Bei der Aufstellung der Figuren bestehen folgende Einschränkungen:

- Bauern dürfen nicht in die 1. und 8. Reihe gestellt werden.
- Die Anzahl der Damen, Türme, Springer und Läufer, die Sie aufstellen können, hängt von der Anzahl der fehlenden Bauern ab.

Im *Aufstellungsmodus* gelangen Sie mit der **Auswahltaste** in das *Aufstellungsmenü*. Um eine der folgenden Optionen zu wählen, die Option mit Hilfe des **Steuerblocks** markieren und **A** betätigen.

- **Clear the Board (Die Figuren vom Brett nehmen):** Mit Ausnahme der Könige werden alle Figuren vom Brett genommen.
- **Set Up Initial Position (Grundaufstellung):** Die Figuren werden für ein neues Spiel aufgestellt.
- **Side to Move First is White (Weiß zieht):** Zeigt an, wer am Zug ist, wenn Sie ins Spiel zurückkehren. Verwenden Sie die Option, um zwischen Schwarz und Weiß hin- und herzuschalten.

- **Setup Complete (Aufstellung beendet):** Sie gelangen zurück ins Spiel.
- **Leave and Abandon Changes (Aufstellungsmodus verlassen, ohne die Änderungen durchzuführen):** Sie gelangen zurück ins Spiel; die vorgenommenen Änderungen werden nicht berücksichtigt.

**Solve for Mate (Lösung bei Matt):** Um diese Option verwenden zu können, müssen Sie gegen *The Chessmaster* spielen. Fordern Sie *The Chessmaster* auf, die aktuelle Position zu überprüfen und Ihnen mitzuteilen, ob es innerhalb einer gegebenen Anzahl von Zügen unweigerlich zu einem Matt kommt. Falls *The Chessmaster* eine Lösung findet, werden diese Züge auf die Liste der gemachten Züge gesetzt, und Sie gehen in den **Züge zurücknehmen/erneut spielen**-Modus über.

Um die Lösung zu sehen, die **Starttaste** betätigen.

Falls keine Lösung besteht, mit **Start** weiterspielen.

Um *The Chessmaster* bei dieser Funktion zu unterbrechen, die **Auswahltaste** betätigen.

## *Eingabeoptionen*

Es gibt folgende Eingabeoptionen:

**Level of Play is Newcomer 1 (Schwierigkeitsgrad = Neuling 1):** Legen Sie den Schwierigkeitsgrad fest. Es gibt 16 Schwierigkeitsgrade:

- **Newcomer 1 (Neuling 1):** Leichteste Stufe.
- **Newcomer 2 (Neuling 2):** Leichte Stufe.
- **Ebene 1 - 13:** Die Spiele werden immer anspruchsvoller. Die Zahl hinter der Zahl der Ebene gibt an, wieviele Züge *The Chessmaster* in einer bestimmten Zeit ausführt. Auf Ebene 1, z.B., beträgt die Zahl 60/5, d.h. 60 Züge in 5 Minuten; auf Ebene 7 30/45, d.h. 30 Züge in 45 Minuten.
- **Infinite (Unbegrenzt):** *The Chessmaster* denkt über seinen Zug nach, bis Sie **Force Chessmaster to Move (The Chessmaster zum Zug zwingen)** wählen.

**Deep Thinking Is On/Off (Vorausdenken Ein/Aus):** Stellen Sie die Denkfähigkeiten von *The Chessmaster* ein:

- **On (Ein):** Während Sie über Ihren Zug nachdenken, denkt *The Chessmaster* schon voraus.
- **Off (Aus):** *The Chessmaster* denkt nur über seinen aktuellen Zug nach und nur, wenn er an der Reihe ist.

**Opening Book is On/Off (Zugriff zu Büchern Ein/Aus):** Legen Sie fest, ob *The Chessmaster* am Anfang des Spiels seine Bibliothek mit mehr als 150.000 Eintragungen über Spielpositionen konsultieren darf:

- **On (Ein):** *The Chessmaster* benutzt die Bibliothek.
- **Off (Aus):** *The Chessmaster* benutzt die Bibliothek nicht.

**Teaching Mode is On/Off (Unterrichtsmodus Ein/Aus):** Wenn Sie Schach erst lernen, ist diese Funktion sehr nützlich. Stellen Sie *The Chessmaster* so ein, daß er Ihnen alle möglichen, den Regeln entsprechenden Züge einer Figur zeigt, wenn Sie diese aufnehmen:

- **On (Ein):** *The Chessmaster* zeigt Ihnen die Züge.
- **Off (Aus):** *The Chessmaster* zeigt Ihnen die Züge nicht.

*Hinweis:* **Im 3D-Modus ist der Unterrichtsmodus nicht verfügbar.**

**Board Coordinates On/Off (Brettkoordinaten Ein/Aus):** Legen Sie fest, ob an den Kanten des *Schachbretts* die Koordinaten sichtbar sein sollen:

- **On (Ein):** An den Kanten des Bretts erscheinen die Koordinaten (1-8 und A-H).
- **Off (Aus):** An den Kanten des Bretts erscheinen keine Koordinaten.

**White Pieces on Bottom (Weiße Figuren unten):** Bestimmen Sie, auf welcher Seite des *Schachbretts* die weißen Figuren aufgestellt werden sollen:

- **Bottom (Unten)**
- **Top (Oben)**
- **Left side (Linke Seite)**
- **Right side (Rechte Seite)**

*Hinweis:* Wenn Sie das Brett umdrehen, drehen sich auch die Koordinatenachsen (eingestellt über **Board Coordinates On/Off**).

**Board View Is 2D (Brettansicht in 2D):** Legen Sie die Brettansicht fest:

- **Board View Is 2D (Brettansicht in 2D):** Sie sehen die normale, den ganzen Bildschirm umfassende Ansicht des *Schachbretts.*
- **Board View is 3D (Brettansicht in 3D):** Sie sehen eine dreidimensionale Ansicht des *Schachbretts.*
- **Board View is War Room (Brettansicht im "War Room"):** Sie gelangen zu der Option 'Kriegsrat', wo Sie noch zusätzliche Informationen erhalten. Siehe *Kriegsrat* (Der "War Room").



**Chess Set is Staunton/Fantasy (Staunton-/Fantasy-Schachfiguren):** Auswahl der Schachfiguren:

- **Staunton:** Normale Schachfiguren.
- **Fantasy:** Fantasy-Schachfiguren.

  *Hinweis:* Im "War Room" sind die Fantasy-Schachfiguren nicht verfügbar.

**Background Music Is On/Off (Hintergrundsmusik Ein/Aus):** Einstellung der Hintergrundsmusik.

- **On (Ein):** Hintergrundmusik läuft.
- **Off (Aus):** Hintergrundmusik läuft nicht.

**Mate in 1 Move(s) (Matt in einem Zug):** Wird im Zusammenhang mit *Solve for Mate* (Lösung bei Matt) verwendet. Geben Sie eine Zahl zwischen 1 und 5 ein, damit *The Chessmaster* weiß, wieviele Züge weit er nach einen unabdingbaren Matt suchen soll.

---

## Kriegsrat (Der "War Room")

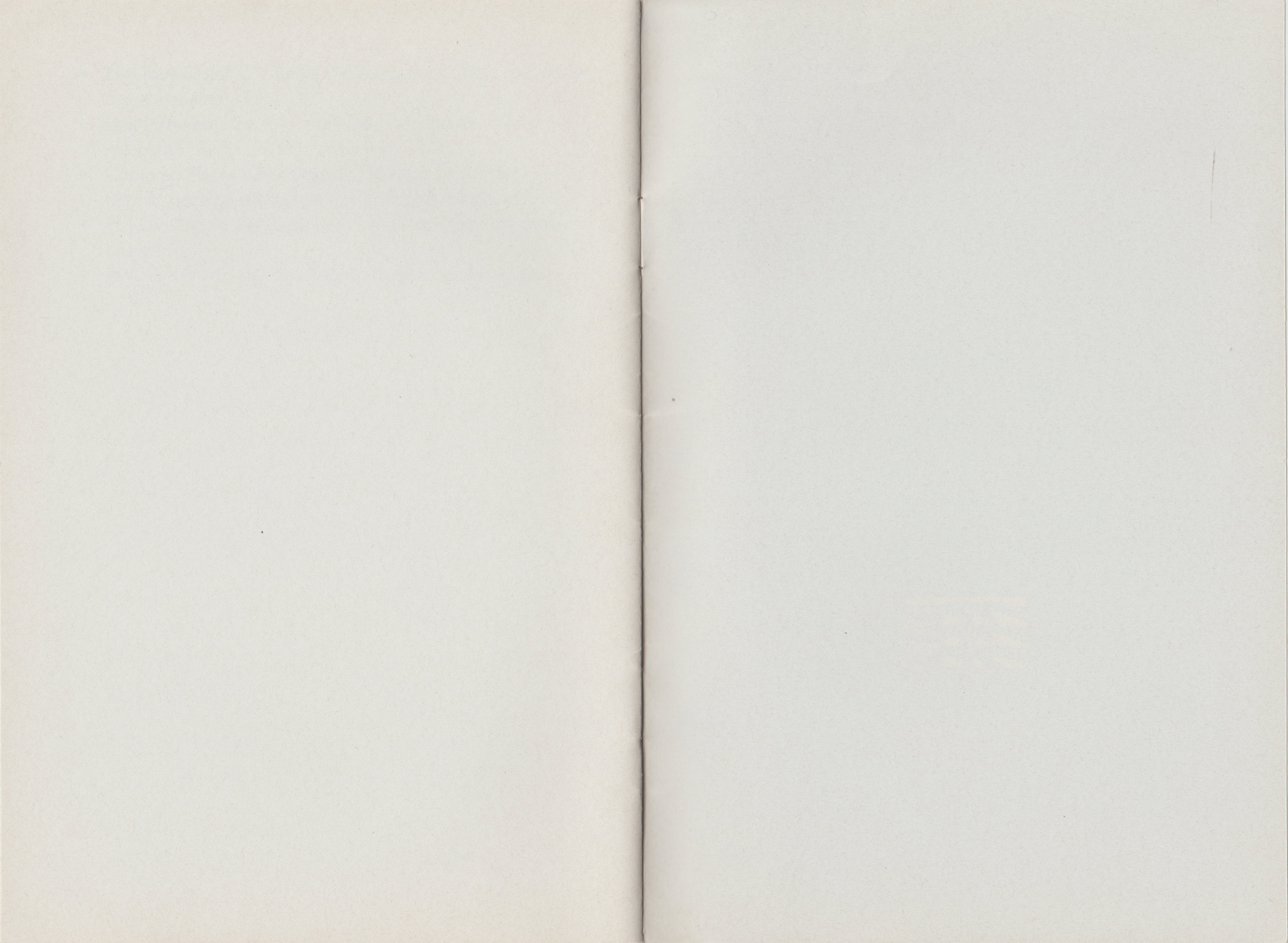
Im **War Room** sehen Sie eine kleinere Ausgabe des *Schachbretts*, und Sie erhalten verschiedene Informationen:

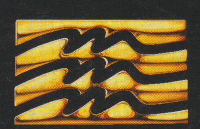
- **Move List (Liste der Züge):** Zeigt die jeweils letzten 4 Züge der beiden Spieler in der Koordinaten-Notierung.

  Beispiel: **Weiß**
  **h5-h6**
  **f3-g5**
  **d1-d2+**
  **d2-d4**

+ steht für *Schach;* ++ für *Matt.*

- **Best (das Beste):** Die besten Spielzüge, die *The Chessmaster* bisher gefunden hat.
- **Hint (Hinweis):** Der Zug, den *The Chessmaster* in Ihrer aktuellen Position für den besten hält.
- **Captured Pieces (Geschlagene Figuren):** Es werden alle Figuren gezeigt, die bisher vom Brett genommen wurden.
- **PL :** Die Anzahl der Züge, die *The Chessmaster* im voraus überdenkt.
- **MV:** Die Anzahl der den Regeln entsprechenden Züge.






MINDSCAPE Gmb H
DAIMLER STR 10A
4044 KAARST 2
GERMANY

PRINTED IN JAPAN